

**VIDEO JOGOS**

# ESCOLHA CONNOSCO OS MELHORES PROGRAMAS

## UMA AVENTURA DO DIABO!

Por FERNANDO FRAGA DA SILVA

**TÍTULO:** Underwurde  
**TIPO:** Jogo de acção e aventura  
**COMPUTADOR:** Spectrum ZX  
**EDITOR:** Ultimate

O já famoso «Sabre Man» está metido noutra aventura, agora num local chamado «Underwurde» (que poderíamos traduzir por «Mundo Subterrâneo»), onde a sua missão parece bastante simples: sair de lá para fora!

O jogo desenrola-se num labirinto de caves, passagens e grutas, no total de 605 locais diferentes, com gráficos em que a paisagem é vista de lado e com 23 níveis de subsolo.

É muito difícil ter sucesso nesta aventura sem a ajuda de um «joystick», embora o programa permita a utilização de teclas de comando. Mesmo com o auxílio do punho, necessitamos de alguma prática para conseguir movimentar o «Sabre Man» de uma maneira satisfatória. Isto porque aparecem umas figuras voadoras, que, quando tocam no «Sabre Man», o mandam pelos ares! Uma característica simpática destas é que não matam directamente o nosso herói, mas perturbam bastante os seus movimentos.

Mas o «Sabre Man» pode morrer, o que acontece quando ele cai num nível inferior. Fica então de pernas para o ar e marca menos uma vida no canto superior direito do «écran», ao lado da figurinha humana que lá está.

De início, ele tem seis vidas. Também no topo do «écran», surge a marcação dos pontos (obtidos quando se mata os «maus»), o número de jóias que apanhamos, o nível de subterrâneo em que descemos e as armas.

Falando de armas, podemos matar as figurinhas voadoras que nos perturbam a vida, o que é aconselhável para podermos movimentar à nossa vontade o «Sabre Man».

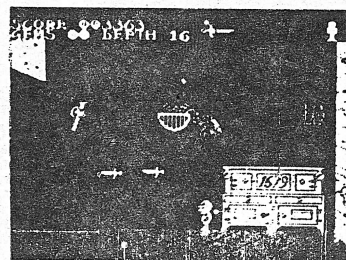
Logo de início, encontramos uma funda, e podemos usá-la à vontade, pois temos um número infinito de pedras.

Espalhadas pelo labirinto, há mais quatro armas, mas só podemos ter três de cada vez e só podemos disparar uma por seu turno.

A escolha das armas é muito importante, porque o labirinto está dividido em três regiões. Cada uma delas tem um guardião à saída, que só pode ser morto com uma arma específica.

De cada vez que o «Sabre Man» consegue matar um destes guardiões, passa para a secção seguinte do labirinto. Mas o último guarda, que tem a forma do Diabo, é imune a todos os disparos e só pode ser ultrapassado saltando por cima dele em direcção à saída. Para isso, precisamos da ajuda de umas das figurinhas.

O «Sabre Man» pode movimentar-se para a esquerda e direita e saltar. Além, o seu meio de locomoção



mais usual será mesmo este, e ele terá de aproveitar os diversos objectos espalhados pelos subterrâneos, usando-os como trampolins.

Estes objectos podem ser quadros, móveis, nichos, etc. Mas há ainda duas outras maneiras de o «Sabre Man» subir: aproveitar as bolhas gasosas que saem dos vulcões, no fundo do labirinto, ou encontrar uma das cordas penduradas nas cavernas.

Mas atenção que, por vezes, caem sobre as cordas pedaços de estalagmites que matam o «Sabre Man» se lhe acartam. Saltar da corda, quando se chega ao topo, não é das tarefas mais fáceis.

Enquanto os andares superiores do «Underwurde» têm um aspecto mais confortável, os níveis inferiores são cavernas com paredes de pedra.

Se encontrar uma jóia no labirinto, tente saltar para cima dela. Ganha uma pontuação que surge no topo do «écran» e que marca o tempo que o «Sabre Man» pode cair sem morrer. Se esse «status» for zero, ele morre todas as vezes que cair de um nível para outro.

Outra figura que surge quando se mata um dos guardiões é a agulha, que leva o «Sabre Man» nas suas garras, deixando-o cair por vezes.

Para conseguir chegar ao fim, é indispensável fazer, ou tentar fazer, o mapa do labirinto. No final, o programa fornece a percentagem de aventura realizada, e, embora haja 605 salas, ele dá os 100 por cento, se completarmos 576 salas.

Uma técnica que parece dar resultado é manter a tecla ou botão de disparar sempre carregado. Ao entrar pela primeira vez numa sala, há um curto espaço de tempo antes de aparecerem as figurinhas voadoras, o que podemos aproveitar para avançar rapidamente, mas esta estratégia tem um senão: não conhecendo como é a próxima sala ou caverna, o «Sabre Man» pode cair e morrer.

O jogo é extremamente movimentado, pois mesmo que não se mexa o «Sabre Man», ele salta ao ser atingido

do pelos «maus». Os gráficos têm a alta qualidade que a Ultimate nos habituou e o programa promete dar muitas horas de entretenimento.

No menu, de início, podemos escolher qual o tipo de «joystick» que vamos usar ou então o teclado. Neste, os movimentos para a esquerda e direita são controlados, respectivamente, pelo «Q» e pelo «R». O «R» serve para saltar ou subir (nas cordas), o «E» para descer, o «T» para disparar, o «ENTER» para fazer uma pausa e o «SPACE» para apanhar ou largar as armas.

### Vidas infinitas

Agora, um pequeno truque, sugerido por um autor britânico, para conseguir que o «Sabre Man» tenha um número infinito de vidas.

1. Primeiro, escreva o seguinte programa e faça «SAVE» dele, em cassette:  
100 CLEAR 3200  
110 FOR X=32783 TO 32796  
120 READ A: POKE X, A: NEXT A  
130 PRINT «LIGUE CASSETTE E CARREGUE TECLA»  
140 IF INKEY="" THEN GOTO 140  
150 RANDOMIZE USR 32768  
169 DATA  
221,33,12,128,17,17,0,175,205,194,4,201,0,175  
170 DATA  
66,85,83,84,69,82,82,32,13,4,0,128,217,3
2. Desligue o computador, faça CLEAR 25000 e LOAD"" o programa anterior.
3. Ponha no gravador a cassette com o original UNDERWURDE a começar logo após o primeiro bocado de programa gravado (tem de ouvir).
4. Quando aparecer a mensagem «OK» páre a cassette e escreva o comando em modo directo:  
POKE 24791,251: POKE 24792,207: RANDOMIZE USR 24740
5. Ignore o que aparece no «écran» e faça «NEW».

## TOP A CAPITAL

Jogos mais vendidos esta semana em Lisboa para o micro-computador Sinclair ZX Spectrum:

### JOGOS:

- Raid Over Moscow
- Deus ex-Machine
- Everyone's a Wally
- Rally Driver
- 747 Flight Simulator
- Match Day

### NÃO JOGOS:

- Mega Basic
- Masterfile 0.9
- Starwatcher Teaching

Lista elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Landry e Triudus.

6. Escreva a seguinte listagem:  
100 READ N  
110 FORK=62421 TO 62420+N  
120 READ Y: POKE X,Y: NEXT X  
130 RANDOMIZE USR 62374  
140 DATA

11,62,0,50,240,231,50,244,231,195,242,103

7. Faça «RUN» e ponha de novo a cassette em movimento com o resto do UNDERWURDE. Se achar que isto tudo é demasiado complicado e não merece o trabalho, então o que tem a fazer é conseguir ser suficientemente bom para chegar ao fim da aventura com as seis vidas do «Sabre Man», que o programa lhe oferece!

### APRECIAÇÃO (DE 1 A 5):

Qual. de programação: \*\*\*\*  
Uso de gráficos: \*\*\*\*  
Prender a atenção: \*\*\*\*  
Valor global: \*\*\*\*

## SEMANA DE INFORMÁTICA E COMUNICAÇÕES

### EDUCAÇÃO NA ERA TECNOLÓGICA EM DEBATE NA ESCOLA DO CACÉM

«A Educação na Era Tecnológica» é o tema com que encerra a Semana Juvenil de Informática e Comunicações, a decorrer na Escola Secundária de Ferreira Dias, no Cacém, entre 15 e 20 de Abril.

Aquele tema, que sintetiza toda a tónica desta importante iniciativa, realizada no âmbito do Ano Internacional da Juventude, vai ser exposto por diversos técnicos de empresas num painel, aberto ao público, no dia 20, tendo como subtemas a «Introdução das Novas Tecnologias na Sociedade», «Novos Sistemas de Televisão», «Novos Serviços de Telecomunicações», «Fibras Ópticas», «Digitalização do Sinal», «Contribuição Analógica para a Vida Moderna», «Informática: uma Forma de Vida», «Ensino Assistido por Computador» e «Carreiras e Formação Informática».

Os interessados em participar no painel e no debate que se lhe segue, deverão enviar para a escola um postal com o nome e a empresa a que estão ligados, até dia 9.

Entre os participantes serão sorteados computadores e telefones. Paralelamente, decorrem palestras, só para os alunos, e está aberta uma exposição de equipamento sobre informática e comunicações.

### Mostra em Alcântara

A Junta de Freguesia de Alcântara vai promover a 1.ª Mostra Informática Alcântara 85, de 13 a 21 de Abril, no seu edifício-sede, à Rua dos Lusitadas.

A mostra funcionará de segunda a sexta-feira, entre as 19 e as 22 horas, e aos sábados, e domingos, das 14 às 21 horas.

Com esta iniciativa a junta pretende uma maior divulgação de modernas tecnologias à população, e em especial junto da juventude. Paralelamente à mostra irá decorrer uma feira-exposição de documentação informática em colaboração com editores e imprensa da especialidade.

## DE 7 A 9 DE MAIO

### SPERRY REÚNE NO ESTORIL

A Sperry vai realizar, no Estoril, de 7 a 9 de Maio, uma reunião de «Financial Industry Marketing», em que participam responsáveis de «marketing» das diversas subsidiárias da International Division daquela empresa de informática.

Durante os três dias de trabalho, serão analisados os principais problemas que hoje se levantam no âmbito da informatização na área financeira da empresa, nomeadamente da banca, no sentido da procura de soluções informáticas adequadas às realidades e exigências das empresas de hoje.

## EXÉRCITO SOVIÉTICO RECLAMA

# MANOBRAS PERFEITAS SÓ NO COMPUTADOR

O exército soviético reclamou mais computadores em recente edição do jornal «Krasnaya Zvezda» (Estrela Vermelha) órgão do Ministério da Defesa.

«Nos nossos tempos, o combate não se trava apenas com armas, e também uma confrontação no campo da informação», escreve o jornal salientando que, «sem computadores, a recolha dos dados necessários corresponde a procurar uma

agulha em palheiro».

Criticando aqueles que entendem que o exército não tem necessidade de computadores, o jornal faz notar que a informática pode designadamente contribuir para economizar carburantes, utilizar melhor a técnica militar e aperfeiçoar o treino das tropas reconstituindo «situações de combate que nem sempre podem ser concretizadas no terreno».

Os observadores fazem notar que o exército é afinal o sector mais informado na União Soviética, no sector civil, os computadores são reservados aos ministérios, fábricas e centros de pesquisa. A sua introdução na vida quotidiana processa-se com extrema prudência, o que se explica, na opinião dos especialistas ocidentais, pelo risco de o poder vir a ficar sem o controlo absoluto da circulação da informação.

**PROMOÇÃO PÁSCOA 1985**  
CASSETES A 150\$00 (até 30/4/85)

PEÇA INFORMAÇÕES E CATALÓGOS PARA TODO O PAÍS ENVIAMOS A COBRANÇA

**JOSÉ DE MELO & SILVA, LDA.**  
Rua Conde Redondo, 5 - loja C - LISBOA  
Rua Bernardino Ribeiro, 15 - LISBOA  
Tel. 54 99 04 (junto ao Arquivo e Judiciária)

**PROMOÇÃO VERÃO 85**

A FIRMA JOSÉ DE MELO & SILVA, LDA. OFERECERÁ A TODOS OS SEUS CLIENTES NAS SUAS COMPRAS DE MATERIAL MICROCOMPUTADOR E ACCESÓRIOS, SENHAS NUMERADAS POR CADA FRACÇÃO DE 5000\$00, AS QUAIS DARÃO DIREITO AO SORTEIO A REALIZAR EM 25/7/85, SENDO OS ÚLTIMOS NÚMEROS DA LOTARIA A PREMIAR 3 CLIENTES COM:

- 1.º PRÉMIO — LONDRES - 3 DIAS COM HOTEL - P. A.
- 2.º PRÉMIO — MADEIRA - 3 DIAS COM HOTEL - P. A.
- 3.º PRÉMIO — ALGARVE - 3 DIAS COM HOTEL - P. A.

E AINDA 10 CASSETES C/ PROGRAMAS NA COMPRA DO SPECTRUM 48K

SPECTRUM 48 K Teclado	27 500\$00
PRINTER ADMATE DP-100	72 000\$00
PRINTER TIMEX 2040	37 500\$00
GRAPHIC PRINTER 4 Color	37 500\$00
FLOPPY DISK (3 unidades)	55 000\$00
MICRODRIVE	15 500\$00
INTERFACE 1	15 500\$00
LIGHT-PEN	5000\$00
BATERIA (Carga de 30 m.)	5 000\$00
Teclado Profissional PROFILE	17 500\$00
JOYSTICKS, desde	5 000\$00
GRAVADORES, desde	5 000\$00
ETC.	

**JOSÉ DE MELO & SILVA, LDA.**  
Rua Conde Redondo, 5 - loja C - LISBOA  
Rua Bernardino Ribeiro, 15 - LISBOA  
Telef. 549904 (junto ao Arquivo e Judiciária)

**SOMOS AGENTES TIMEX**

**TECLADO PROFISIONAL**

**ENVIAMOS À COBRANÇA PARA TODO O PAÍS**

**PRINTER 2040**

**Temos um completíssimo sortido de CASSETES desde 150\$00**

**PEÇA INFORMAÇÕES E CATALÓGOS**

**SESSÕES DE DEMONSTRAÇÃO E ASSISTÊNCIA PÓS-VENDA, ÀS 3.ª E 5.ª FEIRAS, DAS 18 ÀS 20 HORAS**

**Vida RURAL**

REVISTA QUINZENAL DIRIGIDA PELO ENG. SOUSA VELOSO

**ATENÇÃO À PRÁTICA NO CAMPO**

# CURSOS

- OPERADORES DE REGISTO DE DADOS P/ COMPUTADORES SISTEMA IBM DISKETES. Início dos cursos: 10-4-85.
- PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES (COBOL). Início 8-4-85.
- PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES (BASIC). Início 6-5-85. C/ prática nos nossos computadores.
- CONTABILIDADE GERAL POC. Início dos cursos: 11-6-85.
- DACTILOGRAFIA. Início todos os dias.

**CURSOS DIURNOS E NOCTURNOS**

Informações e inscrições no:  
**EXTERNATO CONTINENTAL** Aprox. pelo M. da Educação  
Telef. 364272-325652 — Rua do Arsenal, 100-1.º — 1100 Lisboa